

VÁRATLAN VENDÉG

VERSENYMODUL 3. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

ÍRTA: A Kalandmesterek Ezüst Rendje
HELYSZÍN: Dél Ynev, Városállamok, del'Ebres birtok
IDŐPONT: P.sz. 3704. esős évszak, Dreina tercének harmadik (Fohászok) hava



Kalandmágus szerepjáték bajnokság 2004. december

© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2004.



<http://www.kalandmesterek.hu>
info@kalandmesterek.hu

BEMESÉLÉS

A parti békésen poroszkál az erdőséggel határolt országúton, mikor egy kanyar mögül csatazajra lesznek figyelmesek. Közelebb érve látják, hogy öt egyenruhás lovas katona küzd a háromszoros túlerőben lévő szedett-vedett haramiákkal, akik az út két oldalát szegélyező bozótosból rontottak rájuk. A banditák ütött-kopott rövid- és hosszú kardokkal, néhány csorba buzogánnyal és furkós bottal vannak felfegyverkezve. A legtöbbjükön nincsen páncél, csak némelyikükön feszül kiszolgált bőrvért, vagy darabokban lógó láncing. A küzdelem kimenetele nem kétséges. Három katona már így is a földre került, a másik kettőt pedig épp most ráncigálják le a nyeregből. A karakterek még meglehetősen messze vannak a „csatától”, de ha gondolják, dönthetnek úgy, hogy beleavatkoznak a küzdelembe a katonák oldalán, vagy ki is kerülhetik azt.

Mivel a kaland alapvetően nyomozgatós, intrikálós típusú, így elég kevés harcra van lehetőség. Egy gyors küzdelem már a legelején általában jót tesz a játéknak, mert segít levezetni a kezdeti feszültséget és a játékosok kevésbé lesznek agresszívak, ha már túl vannak az első vérfürdön, és nem viszik a tenyerükben a kocka...

- I. Ha a JK-k közbeavatkoznak, feltehetőleg könnyedén szétverik a rabló csürhét, akik próbálnak az erdőbe menekülni, ha ez nem sikerül, hősiesen véreznek el néhány kardcsapástól. A katonák mindenképp meghalnak mire a parti odaér, csupán a hírvívőben pislákol még az élet szikrája.
- II. Ha megvárják, míg a harc véget ér, akkor látják amint a haramiák kifosztják a hullákat, majd odébbállnak. A hírnököt akár még életben is találhatják (ha maguktól nem kutatnák át a holttesteket, a haldokló katona szólítja magához őket).
- III. Ha kikerülik a csatát, akkor az erdőben, vagy később az országúton botlanak a levélhordozóra, aki több súlyos sebből vérezve még átadja a levelet a karaktereknek, majd kileheli a lelkét.

Az eredmény tulajdonképpen ugyanaz: a levél a karakterekhez kerül, és el kell juttatniuk a közeli várba.

Próbáljuk meg elkerülni, hogy a játékosok a haramiák tanyájának felkutatására induljanak.

Ez egy elég egyszerű és sablonos kezdésnek tűnik ahhoz, hogy a játékosok ne nagyon akarjanak eltérni tőle, de ha mégis akadna olyan csapat, aki inkább el akarná kerülni a várat, akkor katonák lovagolnak eléjük, akik már messziről észlelték a rablótámadást, és a küldönc segítségére siettek. A parti vagy az úton fut össze velük, vagy a katonák keresik meg őket, miután megtalálják a hírvívő és kísérői hulláját. Amennyiben a nyomukra akadtak, akkor először szépszóval, ám ha szükséges, akkor szelíd erőszakkal kísérik be őket a várba.

Nagyon fontos, hogy a levelet a modul szempontjából tökéletesen érdektelennek kell feltüntetni, mintha az elősztori része lenne, és csak arra szolgálna, hogy a partit a várba tereljük. Fel is bonthatják, elolvashatják, de ha egy mód van rá, ne gyűjtsák föl, tépjék szét, meg hasonlók... Ha a JK-k között lenne esetleg egy paranoiás mágiahasználó, aki meg szeretné vizsgálni, a levél mágiája természetesen leplezett. A leplezés erőssége 75E, ami (a megtalálástól számítva) óránként eggyel csökken, így két nap múlva a papi Mágia felfedezése vagy Átokérzékelés már kimutatja a jelenlétét, három nap múlva pedig már minden mágiahasználó képes megérezni a jelenlétét. Ha igazán el akarjuk altatni a mágiahasználók gyanúját (pl. egy Adron-papét vagy varázslót), akkor ők találhatnak néhány jelentéktelen rúnát a tekercsen (jól látható helyen!), amik tüztől, víztől vagy fizikai behatásoktól védik azt (E:5).

Az átok erőssége 25E, csak azonos vagy magasabb erősítésű papi Mágia szétosztatással vagy varázslói Destrukcióval szüntethető meg (a sámán Átokűzéséhez $3+18*2=39$ Mp kellene.). Természetesen, ha a levelet megsemmisítik, vagy megakadályozzák, hogy bárki elolvassa, akkor az átok későbbiekben nem fejt ki hatását.

Mivel a karaktereknek semmi közük a del'Ebres örökséghez, ezért rájuk a levél teljesen veszélytelen. Mivel azonban ezt ők egyelőre nem tudják, ha valamelyikük elolvassa, később – mikor már kezdenek rájönni a gyilkosságok mikéntjére – akár vele is történhetnek kis híján halálos balesetek... persze a JK-knak sohasem lesz semmi bajuk, csak higgyék azt, hogy valóban életveszélyben vannak.

Haramiák: 1. TSZ harcos, Jellem: Káosz, 15-20 fő

Ép: 10 Fp: 25 Ψ p: - AME, MME: 0-5 SFÉ: 1-2 (láncing, bőrvért, posztó)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Egykezes fegyver, íj	1	30	60	30	105	1k10/1k6

Ezeket az értékeket a KM nyugodtan alakítsa a csapathoz, ha úgy érzi, hogy a játékosok erősebb/gyengébb ellenfeleket igényelnek. Ha a parti különösen harcias karakterekből áll, akkor lehet több hangsúlyt fektetni erre a harcra, mivel utána sokáig nem lesz rá lehetőség. Ilyenkor bemesélhetünk mondjuk 3-5 íjászt, akik az út két oldalán elterülő bozótos rejtekéből veszik célba a JK-kat. Nem valószínű, hogy komoly ellenfelek lesznek a partinak, de ha a kocka mégis úgy gurulna, hogy bajba kerülnek, akkor a várból érkező lovascsapat a segítségükre siethet.

A DEL'EBRES VÁR TÖRTÉNETE

A nagy múltú bel Estesso család egy fiatal sarja, az ifjú Desmond bel Estesso mint tette kész és félelmet nem ismerő lovag lépte át valaha hazájának, Shadonnak határait, hogy Krán sötét seregeit visszaűzze a Fekete Határ mögé, és hogy e csatában dicsőséget szerezzve rangos emberként térhessen meg otthonába.

Ám az, amit a Dúlás utáni Délvidéken tapasztalt még az ő bátor lelkét is majdhogynem megtörte: a lángoló és eltiport városok látványa, az orkok által okozott esztelen mészárlások nyomai mélyen megrendítették az ifjút, aki, mire a bosszúálló sereggel elérte a kráni bérceket már több halált és szenvedést látott, mintsem valaha is látni kívánt. Megfáradtan, megtörve indult vissza a megtépázott légiókkal hazájába, ám mint ilyenkor lenni szokott, közbejött valami.

Egy szakadár ork csapat, akik még mindig utóvédharcukat vívták az előrenyomuló shadoni erőkkal, lesből lecsaptak Desmond amúgy is megcsappant egységére. Nem is igazi csata volt, hanem esztelen mészárlás. Az orkok tudván tudva, hogy hadjáratuk kudarcba fűlt, az utolsó vérükig küzdöttek, és a lovagok, akiket megkeserítettek az átélt borzalmak nem kevésbé elszántan harcoltak. Végül mindössze két shadoni lovag maradt meg a véres csata után: a háborúk borzalmaitól megfásult Desmond és egy kényszerűen felnőtté ért ifjú lovag Marius dí' Naron. A harcban Desmond súlyos sebet kapott, ezért Marius az élete kockázatásával elvitte utolsó megmaradt társát egy közeli házhoz, mely a Dúlásban elpusztult ugyan és a fogadós, akié volt, elesett az orkok elleni küzdelemben, de lánya, a sokat látott és tapasztalt Rosanne újjáépítette a nagy vész ellenére is. Igen akaratos nőszemélynek ismerték.

Ebben a vendégváróban húzta meg magát a két lovag tartva az újabb ork támadásoktól. Ezenközben egymásnak ellentmondó hírek érkeztek a Fekete Határról a hadjárat sikerét illetően. Az eldugott kis fogadót két alkalommal támadták meg az erre haladó portyázók, egyszer egy nomád csapat, egyszer pedig egy nagyobb ork csapat. Ám a mindenre elszánt vitézek és a háziak ellenállása mindkétszer megfutamította a támadókat.

Desmond sebét a nyugodt napokon, mert akadt olyan is, maga Rosanna úrnő ápolta és ez a különös, reménytelen helyzet összekovácsolta a két fiatal lelkét. Így, mikor a határról visszafelé tartó csapatok végül meghozták a hírt, hogy az ellenség megfutott, nemsokra rá a két fiatal összekötötte életét egy háborút megjárt Domvik-pap segítségével. Egy pár lovag, akik hallottak Desmond és Marius helytállásáról, szintén a maradás mellett döntött és így lassan megalapozták a bel Estesso birtok alapjait és határait. A kis vendégvárót is egyre bővítették, először csak kőfalakat, majd vártornyot húztak fel, ami már illetett egy ilyen kiterjedt birtok központjához. A környéken sok fát kivágtak, így az Estesso kastély egy csupasz domb tetején áll, amit hangás fű nő be egészen a várfal aljáig. Az egész vár új, pyar stílusban épült, mert onnan hívták az építómestereket. Így aki először meglátja a karcsú tornyot, azt egy fennkölt, magasztos érzés fog el. (reneszánsz stílus)

Csak tözetesebb vizsgálat és megfigyelés után (MF-ű építészet) válik nyilvánvalóvá, hogy a vár alapjait egy valaha volt vendégvárra építették rá. Erre utal az a különös elrendezés is, hogy az út áthalad a váron, ez igen ritka ebben az időben. Ennek folyamánként, és az átéltek hatására maradt meg az Mariusban, Desmonban és minden idősebb szolgában, akik még ott lehettek a kastély „hőskorában” hogy a messziről jött vándorokkal jól bánjanak és étellel, itallal kínálják. Úgymond „fogadós” módra.

CSELEKMÉNY

A cselekményt sok helyen a JK-k tettei befolyásolják, tulajdonképpen ők alakítják tovább, ezért nincs is értelme minden részletre kiterjedően kidolgozni azt. Álljon itt inkább vázlatosan a történések sorrendje, ami persze egyáltalán nem kötelező érvényű, szükség esetén felcserélhető, elhagyható vagy kiegészíthető, az esetleges változtatások a KM belátására vannak bízva. (Ekkor viszont vigyázzunk arra, hogy a történet továbbra is logikusan épüljön fel!)

Nagyon fontos megjegyezni, hogy ha az az NKJ, aki aktuálisan a del'Ebres birtok ura/úrnője és elolvasta a levelet, akkor hat órán belül mindenképp meghal. Ezt sehogyan sem lehet megakadályozni! Ha a haláleset ott és úgy nem következhet be, ahogy le van írva, akkor egy másik időpontban, mindenképp bekövetkezik!

1. Megérkezés a várba

A JK-k szabadon járhatnak a várban, ismerkedhetnek a helyszínnel.

2. A várkapitány

Ha a JK-k – előbb vagy utóbb – be akarnak jutni a vár urához, akkor beszélniük kell a várkapitánnyal (NJK), aki gyanakodva fogadja a partit. Sokat kérdezősködik, szinte vallatja a karaktereket, de ha megmutatják neki a pecsétes levelet, akkor végül is beengedi őket. (A rablókkal szembeni „hősi” helytállás szintén kiváló ajánlólevél lehet.) Apró furcsaságnak tűnhet csupán, hogy a várnagy (akárcsak az egész várnép) sosem hallott ezelőtt a ves Nevar nemesi családról, pedig a birtokaik nem lehetnek messzebb pár napi járóföldnél...

3. Audiencia

A várúr (NJK) szívélyesen fogadja a JK-kat a vár nagytermében (egyszerűen berendezet hatalmas csarnok, a falakon címerpajzsok, kardok és lándzsák, magasról alácsüngő kárpitok, medvebőrök. Az ablakok magasan nyílnak, a terem egyik oldalán öblös kandalló, közepén hatalmas csillár függ, legalább száz félig leégett gyertyacsonkkal, alatta hosszú tölgyasztal fehér brokáttal letakarva, az asztalon néhány kancsó és kupa, gyertyatartók, miegymás, körben kényelmes karosszékek. Az alácsüngő kárpitok mögött folyosók nyílnak a konyhába és a cselédszállásokhoz. Az asztalfőn a várúr ül, mögötte két apródja áll).

A várúr igen barátságos fogadja a karaktereket, nyílt hangnemben beszélget velük, érdeklődik kilétük felől, és hogy mi vezérelte őket a birtokra. Ha beszámolnak neki a levélről, ő meglepetten veszi át a tokot, és éppen elolvasná, mikor a folyosóról hangos szitkozódás, ordibálás szűrődik be. Távoli csörömpölés, amint az egyik díszpáncél darabokra hull a folyosón. Valaki egy nehéz tárgyat vág a falhoz, ami tompa puffanással landol a kövezeten. Az ajtó előtt a strázsák vigyázba vágják magukat, majd egy kenetteljes hang igen alázatosan közli valakivel, hogy a várúr most épp nem ér rá, mert vendégeket fogad, ezért illő volna megvárni, amíg... Egy fiatal férfihang durván félbeszakítja: „Eredj az utamból ostoba paraszt, akkor beszélek - a kétszárnyú ajtó kivágódik, és egy nyúlánk alak toppan be a terembe, arca feldúlt a haragtól - apámmal, amikor én...”

Hirtelen elakad a hangja, mikor megpillantja a karaktereket. Arca először megdöbbenést fejez ki, majd gyorsan összeszedi magát, és bizonytalanul meghajol. „Atyám nem is említette, hogy vendégeket fogad, elnézést az iménti... A nevem Ville bel Estesso, és önökben kiket tisztelhetek?” Ha a karakterekről kiderül, hogy nem nemesek, a fiú modora újabb meglepő változáson megy keresztül. A hangja hirtelen hideg, kimért, már-már megvető lesz, és továbbiakban tüntetőleg semmibe veszi a JK-kat. Ha van is közöttük kékvérű, őt legfeljebb távolságtartó udvariasságra méltatja. Mindenesetre, amíg a csapat a helységben tartózkodik, tökéletesen türtőzteti indulatait, viselkedése az ingerültség legkisebb jelét sem mutatja. Az apját viszont láthatólag zavarja fia váratlan megjelenése. A levelet összecsavarja, visszateszi a tokjába és hátranyújtja a mögötte álló apródok egyikének.

Ville ezalatt hanyagul sétál körbe az asztal körül, majd megáll, és félig háttal az apjának, hanyagul bort tölt magának. Közben csak mintegy félvállról veti oda: „Atyám! Nem is említette, hogy távollétemben ismét átrendezte a családi képtárat! Nos valóban megkapóbb a bájos kis Lizi orcája a fogadócsarnokban, de megtudakolhatnám, hova lett anyám portréja a szobámból???” megfordul és belekortyol a borba, közben végig a várúr tekintetét fürkészi. A hangja arrogáns, szinte számon kérő. Az apa szeme nagyot villan erre a mondatra, és keze megszorul széke karfáján, önkéntelenül felemelkedne a székéről, de erre a fia barátságos mozdulattal a vállára teszi a kezét és szándékosan eltűzött szeretettel a hangjában azt mondja:

„Ugyan atyám, ne fárassza magát, még megárt a hátának! Erre igazán ne legyen gondja, már utasítottam is a cselédséget, hogy szépen rendezzenek vissza mindent úgy, ahogy volt... megértem, hogy atyámnak így jobban tetszett, de hát izlés dolgában én azért mégiscsak...” „VILLE!” - csattan parancsolóan az idős lovag hangja. „Igen atyám?” fordul ismét hanyagul mozdulattal felé a fiú, hangjában őszinte érdeklődéssel... „Uraim - intézi szavait a várúr a karakterekhez - kérem, most fájóan ki. Egy kis, khm, megbeszélni valóm támadt a fiammal. Ugye megértik. Mindazonáltal szívesen venném, ha vendégül láthatnám önöket ebédre. Igazán örömmel venném, ha megtisztelnének jelenlétükkel. Addig is az inasok megmutatják, hol pihenhetik ki az út fáradalmait.” Ezzel int, és az egyik apród kivezeti a karaktereket.

Odakint egy igen bosszús udvarmester osztogat utasításokat négy cselédnek, akik egy darabokra esett díszpáncél darabjait igyekeznek összeszedni a folyosóról. Az ajtóval szemközt egy kettéhasadt tölgyfa karosszék darabjai hevernek. Nem sokkal azután, hogy az ajtó bezáródik mögöttük, odabentről fojtott hangú vitatkozás foszlányai szűrődnek ki. Az apród gyorsan elvezeti a karaktereket a szállásukra, vagy körbekalauzolhatja őket a várba.

4. Intermezzo

A karakterek kora délutánig szabadok, azt csinálnak, amihez csak kedvük van (a várat lehetőleg ne hagyják el). Legjobb lenne, ha kicsit rendbe szednék magukat az étkezés előtt (fürdés, miegymás). Ebéd előtt egy szolgál keresi fel őket, akárhol vannak, és kéri, hogy fájradjanak a nagyterembe.

5. Az ebéd

A karaktereket egy szolgál kíséri vissza a nagyterembe, ha a karakterek nagyon elmáskáltak, akkor mire odaérnek, már javában folyik az étkezés. A nagy asztal körül tízen ülnek. Az asztalfőn megint csak a várúr, balján egy igen fiatal és gyönyörű nő, előkelő, hivalkodó ruhában (Eliseként, a várúr leányaként mutatják be) mellette jóval szolidabb öltözetben a társalkodónője (Theresa). A jobb oldalon Ville ül, mellette a várnagy (őket már ismerik a JK-k). A többi székben lovagok ülnek. A karaktereknek az asztal átellenes végében terítették. A figyelmes szemlélőnek feltűnhet, hogy miután mind elhelyezkedtek még akad egy üres teríték. Az üres helyet Albericusnak, a Noir-papnak tartják fenn, aki csak később érkezni meg (vele lehetőleg most találkozzanak a karakterek először).

Ennek a jelenetnek a lényege, hogy a JK-kban nyomatékosítsa Desmond és a gyermekei közötti burkolt feszültséget, valamint éreztesse az NJK-k közti viszonyt. A kaland szempontjából ez az egyik legfontosabb jelentet, mert döntően befolyásolja majd a JK-k viselkedését a több szereplővel szemben. Ville legyen továbbra is ellenszenves, a Noir-pap misztikus és titokzatos, a várnagy bizalmatlan, Elise pedig incselkedő, hivalkodó.

Ezt a jelenetet semmiképp se ugorjuk át egy-két szóval, hogy gyorsan lezajlik az ebéd, és máris jön a dráma. Ha van rá idő, érdemes jelenetről-jelenetre végigjátszani az egész étkezést, hogy a karaktereknek legyen lehetősége elmélyíteni kapcsolatukat a több szereplővel.

Ebéd után a lovagok lassan elszállingóztak, és várnagy is elment teendői után, a szolgák nekiállnak leszedni azasztalt. Elise fáradtságra hivatkozik és visszavonul. (Valamelyik lovagias karakter akár el is kísérheti.)

A teremben a JK-kon kívül így csak a várúr, Ville, és a Noir pap maradtak. Albericus a terem egy árnyékos sarkába húzódik vissza, és pipára gyújt. Desmondon látszik, hogy a kelleténél jóval többet ivott. Még nem teljesen részeg, de akadozva beszél, a szempillái le-lecsukódnak, tekintete zavart, mozdulatai bizonytalanok. A fiú kaján derúval figyel, ahogy apja egyre inkább az asztal alá issza magát, közben burkolt élcekkkel, szurkálódásokkal még ingerli is, időnként félhangosan fel-felkacag.

Desmond egyre kevésbé tudja érzelmeit kordában tartani. Hogy Ville végül mit mondott az apjának, azt nem lehet tudni, de a várúr hirtelen felpattan ültéből, elbődül akár egy sebzett oroszlán, és kezével fia felé súlyt. Ville-t készületlenül éri az ütés, a székével együtt felborul, és elterül a földön. Apja az indulattól lihegve tornyosul föléje, tekintete szikrát szór. A fiú orrából vérpatakat indul meg, szemében megrökönyödés és páni félelem csillan (figyelmes szemlélő észre veheti, amint a keze egy pillanatra megremeg, és lassan a töre felé indul), mikor látja apja eltorzult arcát, elhátrál előle, és orrát fogva talpra kecmereg. „Na de atyám...” Desmondból elemi erővel tör fel a harag: „Nem vagyok többé az apád, takarodj előlem fattyú...” újra megemeli az öklét, és megrázza fia felé, aki ijedten hátrál ki az ajtón, majd becsapja maga mögött és rohanva távozik.

Az apa megsemmisülten roskad le a székére, arcát kezébe temeti.

6. Desmond

A várúr kis idő múlva újabb italt tölt magának, majd üveges szemmel maga elé meredve beszélni kezd. Látszik, hogy nincs teljesen magánál, az ital beszél belőle. Elmondja, hogy felesége halála óta álmok gyötrik, képzelgések, rossz előérzet, megfoghatatlan balsejtelem. Úgy érzi, veszélyben van az élete, de nem tudja, kitől kell tartania. Kicsit olyan, mintha üldözési mániája lenne. „nem bízhatok meg senkiben! Senkiben! Bárki lehet az, még a saját fiam is...” Végül arra jut, hogy a JK-k (akikről többes szám harmadik személyben beszél) akik kívülállók, nem tartoznak az udvarhoz, ezért őbennük bízhat csak egyedül.

Ekkor a Noir pap – akiről valószínűleg már meg is feledkeztek – felkel a helyéről, és a várúr mellé lép. Tekintetében leplezetlen érdeklődés, arcán már-már mohó kifejezés. „Nagyúr! Az álmok... mégis miféle álmok gyötrik?” hangja remeg az izgatottságtól. Desmond pillantása a pap felé rebben, majd hirtelen megkeményedik. „Mít akarsz tőlem te kuruzsló?! Átkozott sarlatán, takarodj a szemem elől te bálványimádó hitetlen kutya! Hogy mersz engem megszólítani...” azzal ökölbe szorítja kezét és megpróbál felemelkedni, de megtántorodik és visszazuhan. „Nagyúr! Az álmok...” próbálkozik újra Serafin, de a várúr megragadja a kupáját, és felé hajítja „Kotródj kutya! Bermont! Marius! – kiállt a lovagjaiért – Fogjátok el, tömlöcbe vele! Bermont... hol vagy? Marius... hát még ti is elhagytatok?! Elárult mindenki? Egyedül maradtam...” azzal magába roskadva nyúl el a székében. A feje félrehanyatlik és elalszik. „Nagyúr...” próbálja felrázni a pap, de Desmond nem válaszol. Ekkor Albericus a karakterek felé fordul, tekintete most újra határozott. „Beszédem van veletek. Gyertek a szállásomra.” Azzal int a JK-knak és elindul, magára hagyja az öntudatlan várurat. (A JK-knak persze egyáltalán nem muszáj vele menniük.)

Eközben a falakról lógó kárpitok félrelibbennek, és – miután meggyőződtek róla, hogy elült a vihar – szolgák jönnek be, nekiállnak leszedni az ebéd maradékát. Ha őket faggatják, beszélhetnek például Desmond és Ville elmérgesedett viszonyáról és annak okairól, elmondhatják, hogy a várúr mostanában egyre többet iszik, gyakran részeg, mogorva, ingerült, stb. stb. stb. (lásd: INFŐSZERZÉS)

7. Serafin

a.) Ha követik a papot, az egyenesen a szállására vezeti a karaktereket.

b.) Miután Desmond kiküldte őt a teremből, az ajtó előtt várja meg, míg a parti kijön, és úgy kéri meg őket, hogy kövessék a szállására, mert beszéde van velük.

A pap elmondja a partinak, hogy őt is álmok gyötrik, méghozzá Rosanna úrnő halála óta. Álmában egy embermagas tükör előtt állt és vitakozott önmagával. Ő valószínűleg a szobájában van – de ebben sem biztos, mert itt nincs tükör – szemben a tükörrel, míg a tükörképe egy kötelet próbál kicsomózni. Mikor ez sikerül, hirtelen minden gyertya kialszik a szobában, és sötét lesz, csak a körvonalak látszódnak. Ekkor egy hang (ha a KM kicsit segíteni akar, azt is megmondhatja, hogy Ville úrfi hangja, de ha ezt itt nem említi, akkor ez azért legyen, mert a pap nem ismerte fel) makacsul azt kezdi el hajtogatni, hogy amit lát, az a valóság, míg ő ezt nem hiszi el, és azt mondja, hogy csak a tükör akarja őt becsapni. Mérgében felkap egy gyertyatartót, hogy szétverje vele a tükröt, ám ahogy suhint, átesik a tükör lapján, úgy tetszik, a végtelenségig zuhan, majd hirtelen felébred.

Ez az álom nagyon felkavarta, mert sehogy sem tudta megfejteni, pedig máskor a Noir sugallta álmokat és előjeleket mindig helyesen tudta értelmezni. (Ha valamelyik JK Álomfejtés varázslattal próbálkozna PPL1/108.o az szintén hatástalan marad.)

„Ha a várurat is hasonló képzelgések gyötrik, akkor azt muszáj tudnom, nehogy...” és itt elharapja a mondatot. Azt akarta mondani, hogy nehogy ismét bekövetkezzen a tragédia, mint Rosanna úrnővel, amikor szintén megálmodta a nő halálát, de Desmond akkor nem hitt neki. Ezt az infót csak később oszd meg a partival, egyelőre tapogatózzanak sötétben. Mialatt ők a pappal beszélgettek, mindkét örökös elhagyta a várat.

8. Ville

A fiú, hogy dühét kiszellőztesse, az egyik szolgálával vadászni megy a környező erdőbe. Ha valamelyik JK vele tart, akkor az erdő sűrűjében, egy szarvas űzése közben elkeverednek egymástól, és csak a várba vezető úton találkoznak újra nagyjából egy óra múlva. A várba pár perccel a haláleset felfedezése után érkeznek vissza.

9. Elise

A lány édesanyja sírját látogatja meg. A családi mauzóleum a település szélén álló temetőben található. A lány mindig egyedül megy, sosem hagyja, hogy bármelyik szolgáló vagy a komorna vele menjen, még a kocsis is csak a temető bejáratáig kíséri el. A legnagyobb tapintatlanság lenne, ha valaki akarata ellenére is el akarná kísélni, de természetesen utána lopózhatnak és kikémlelhetik. Ő is csak az apja halála után érkezik vissza a várba, nagyjából a bátyjával egy időben.

10. A várúr halála

a.) Nagyjából egy órával később (az időpont annyira nem fontos, a lényeg, hogy még aznap délután) Desmondot holtan találják a szolgák a nagyteremben. Szétvetett tagokkal fekszik a kövezeten, rázuhant a nagyterem csillárja és agyonütötte. (lásd később)

b.) A másik lehetőség, (ha a KM játszani szeretné még egy darabig a várúr karakterét) hogy csak később – a vívóteremben, gyakorlás közben – zuhan rá a csillár, a katonái akadnak rá. Ez esetben szükségtelen, hogy a várúr eszméletlenül igya magát. Ehelyett Albericus-t kiharcolja a teremből, és elmeséli a karaktereknek az álmát, amiben harcol valakivel vagy valamivel, hirtelen rátör a balsejtelem, hátrapillant, és bár érzi, hogy elveszett, de még tudatosul benne, hogy valami egészen váratlan dolog miatt, amire egyáltalán nem számított volna.

Ha a karakterek nem hagyják magára a várurat, az mit sem változtat az eseményeken, legfeljebb saját magukat keverhetik ezzel gyanúba. Az eset drámaságát csak tovább fokozhatja, ha a haláleset épp akkor történik, mikor a parti kilép az ajtón, hátat fordít a várúrnak, netán Desmond pont az egyik karakterrel vív, stb.

11. A haláleset felfedezése

Ha a karakterek nincsenek jelen Desmond halálánál, akkor mire meghallják a hírt, a ház népe már odasereglett, Elise gyászruhában(?) térdel apja holtteste mellett, és keserűen zokog. Mikor Ville zihálva belép (vadászruhában, lovaglós csizmában, a hátán íjjal) minden szem felé fordul. A fiú halálra sápad a döbbenettől, kezéből kiesik a kesztyű. „Mit...? De hát hogyan...” rebegi, látszik, hogy össze van zavarodva. „Baleset nemesen született.” – siet a válasszal egy szolga – „Kioldódott a tartókötel.”

Ha a JK-k jelen voltak a „balesetnél”, akkor azzal sikeresen kivívták a várnagy gyanakvását. A várnagy kérdőre vonja előbb a karaktereket (még azokat is, akik egyébként nem voltak ott Desmond halálánál), majd az őrséget és a cselédeket is. Mindenképp legyen azonban valaki, aki bizonyíthatja, hogy nem a játékosok tették! Lerí róla, hogy még a szemtanúk vallomásának sem hisz teljesen, hosszasan méregeti a karaktereket. A pappal való beszélgetés nemhogy jó alibinek bizonyul, inkább csak fokozza a várnagy gyanakvását.

A cselédség és a katonák ledöbbenve állnak a tragédia előtt. A szolgák a kalapjukat gyűrögetik, egy cseléd elsírja magát, a többiek vigasztalják, de mindenkire gyászos, nyomott hangulat telepedik. A holttestről leszedik a csillár darabjait, egy lepellel letakarják, majd a kápolnába viszik felravatalozni. A várnagy visszazavarja a pórokat a munkájukhoz, Elise sírva vonul el szobája magányába, Ville egy darabig céltalanul bolyong a folyosókon, majd ő is visszavonul a saját lakrészébe.

A várban mindenkit megráz a haláleset, amit egyelőre „sajnálatos balesetnek” titulálnak, bár felröppenhetnek kósza pletykák is egészen más színben állítva be a történeteket. Az emberek gyászruhát öltenek, fekete zászlókat akasztanak ki, a várurat a ravatalra helyezik, egész délután szólnak a harangok, a kápolnában gyertyákat gyújtanak az emlékére. Éjszaka az egyik lovag (aki valaha Domvik papjának készült) két órás gyászmisét celebrál az elhunyt emlékére.

12. Ki lehet a tettes?

A csillárt vastag kötél rögzítette egy falba vert vaskarikához. A kötélen nincsenek szakadásnyomok, úgy tűnik, a hurok egyszerűen kioldódott... Baleset lenne csupán, vagy valaki megoldotta volna a csomót? Meglehet... de hogy pont akkor zuhanjon le a csillár, amikor a várúr alatta áll, az felettébb valószínűtlen... Valaki babrálhatott a kötéllal, vagy leüthette a várurat valamivel, és csak utólag dobta rá a csillárt, stb. Az egyik szolga ereszti le a csillárt minden este és gyűjti meg a gyertyákat. Ha őt kikérdezik elmondja, hogy napok óta figyel a Noir-papot, aki többször is végigjárta a vár összes termét, és mindenhol a tükröket és a gyertyatartókat nézegette, meg a csillárok tartóköteleivel babrál valamit.

- Logikusnak tűnhet, hogy valamelyik örökösnek állt érdekében az apa halála, de vajon melyiküknek?
- Ville-nek éppenséggel rengeteg indítéka lehetett rá: sosem jött ki jól az apjával, gyakran veszekedtek, és ha Desmond úgy rendelkezik, egy árva sepia nem sok, annyit sem kapna atyai örökéből, így meg az egész del'Ebres vagyonegy csapásra az ölébe hullott.
- Elise mindig is jól kijött az apjával, és egyébként is csak a bátyja halála esetén jutna örökséghez, így ő talán kevésbé gyanús. Elise ugyan nehezen tudja elképzelni, hogy testvére lenne a tettes, de ha tudomást szerez az ebéd utáni civakodásról, ahol Desmond mondhatni kitagadta Ville-t a családból, akkor még ő is elgondolkozik az eshetőségen. Talán fel is merül benne a gondolat, hogy finoman az öccse felé terelje a gyanút, mivel ezzel is közelebb férközhet az örökséghez. Erre felhasználhatja az egyik karaktert is, akit valószínűleg nem esik nehezeére elcsábítani. Sőt már azzal is elültetheti a gyanakvást magvait, ha egyszerűen beszél a karakterekkel, hogy ő sem hiszi el, hogy ez csupán baleset volt és felkéri őket, hogy járjanak a dolgok végére.
- Ott van még Albericus is, de neki tényleg nem származott semmi gyakorlati haszna a várúr halálából. (Ettől még a karakterek gyanakodhatnak rá.)
- A várnagy vétkessége megint elég valószínűtlen, bár itt azért lehet összeesküvés elméleteket gyártani... Ellenben ő kimondottan a partira gyanakszik, bár bizonyíték egyelőre nincs a kezében, ezért próbál utánuk nyomozni, figyelteti őket a katonákkal.

13. Gyanúsítgatások

Ha a JK-k Ville-re gyanakodnak (mért is ne), neki kis híján tökéletes alibije van: vadászni volt ugye az egyik szolgájával, és csak kevéssel a haláleset felfedezése után érkezett vissza. (Ha kihallgatják a szolgát, ő az örökös történetét igazolja, ám ha elég alaposan faggatják, elkottyintja, hogy az erdőben elkeveredtek egymástól, és csak a várba vezető úton találkoztak újra.) Tehát a fiúnak lett volna ideje visszamenni a várba, megölni az apját, aztán újra kilovagolni az erdőbe. Más kérdés, hogy nem tette... Ha a JK-k kérdőre vonják, persze ártatlannak vallja magát.

Ha körbekérdőzködnek, kiderülhet, hogy nem csak a fiúnak, de a többi szereplőnek sincs alibije.

Elise majd két órát volt távol a temetőben, elindulni többen is látták, de utána teljesen egyedül volt a visszaérkezéséig. Egyéként pedig a fekete fátyol alatt, amit gyásza miatt viselt a temetőbe menet, nem is biztos, hogy valóban ő volt...

Ha netán a papot is kivallatják (aki persze méltatlankodik ezért) kiderül, hogy a haláleset idején éppen egyedül volt a szobájában és az Antiss-t járta. Csak jóval később ébred föl, ezért a történetekről is csak utólag értesül. Ám ekkor szinte nyíltan a fiú ellen fordul, hiszen ki másnak származott volna haszna a várúr halálából... Ha megemlíti neki a szolga vallomását, akkor azt az álmával magyarázza. Mikor nem tudott rájönni a tükör, a kötél és a gyertyatartó összefüggésére, végigjárta hát a kastélyt, hátha megleli a választ, de nem jutott eredményre.

14. Értesülések

Ha eddig nem tették volna meg, most bőven van idejük faggatózni a bel Estesso família ügyes bajos dolgai után (cselédek, katonák, stb.) akiktől teljesen semmitmondótól a legképtelenebb pletykáig minden megtudhatnak (lásd később). Az ő dolguk eldönteni, mit hisznek el, és mit nem. Ha a KM megfelelő körítéssel talál egy sztorit, azzal könnyen terelheti a JK-kat a neki megfelelő irányba, de arra figyeljen, hogy ez soha ne legyenek túlzottan direkt vagy erőltetett.

15. A levél ismét.

Este Ville és Di'Naron lovag visszahúzódnak Desmond dolgozószobájában és lázasan kutatnak végrendelkezés után. A fiúnak kezébe akad a levél, amit reggel hoztak a karakterek. Átolvassa, megmutatja Mariusnak, majd nem tudván, hogy lord Acramon ves Nevar valójában nem a család közeli ismerőse, nekiáll a válasz megírásának, amiben köszönetet mond a baráti gesztusért, és szomorúan tudatja az újabb sorscsapást, édesapja váratlan halálát. A választ ezután a várnagy gondjára bízta, az eredeti levelet pedig félig kigöngyölve otthagya apja íróasztalán.

16. A pap halála

Este a fiú (ha a KM úgy látja jónak, akkor kellően ittas állapotban) felkeresi a papot a szállásán. Vitatkozni kezdenek, egymást vádolják a gyilkossággal, majd elszabadulnak az indulatok, és dulakodni kezdenek. Albericus megragad egy gyertyatartót és, kis híján halálra sújtja vele az örököst. Végül a fiú nekítaszítja a Noir-papot az erkély korlátjának, ami átszakad és Albericus lezuhan. Kitöri a nyakát, kezében egy gyertyatartót szorongat. Egy szolga az udvarról látja az incidenst (csak annyit, hogy a pap a korlátnak tántorodik, és aláhull, majd egy sötét árny rebben meg mögötte, de arra már nem figyelt, hogy kié lehetett, mert rohant a papnak segíteni)

A fiú büntudatot érez, próbálja eltusolni a dolgot, alibit gyárt de elég átlátszó. Veronikához siet, és vele tölti az éjszakát. A lány látja milyen feldúlt a fiú (netán büzlik az alkoholtól), az ütés nyomát is megleli a vállán, sőt másnap azt is megtudja, hogy Ville hazudott, mikor azt állította, hogy a várnagytól egyenesen hozzá sietett, de túlságosan is szereti az örököst ahhoz, hogy ellene valljon.

17. Nyomozás a pap halála után.

A várnagy nem fog a fiú ellen vallani, de ezeket az infókat tudja: Ville órákig apja iratait rendezte végrendelkezés után kutatva, elolvasta lord Acramon levelét, megírta a választ (amit reggel futár vitt el Ranhar grófságába), közben elég sokat ivott, majd hirtelen felpattant, és mindent otthagya szó nélkül elviharzott. Az este további részében nem látta.

Veronika: a fiú valamivel a pap halála után érkezett hozzá (hallották ugyan a kiáltozást, de Ville azt mondta, ne is figyeljenek rá. Különben is el voltak foglalva épp eléggé...), nagyon feldúlt volt, és sajgott a válla. Hajnalig maradt, és távozás előtt meghagyta, hogy senkinek egy szót se szóljon erről az éjszakáról.

A szolga is vallomást tehet, aki látott egy árnyat a pap erkélyén.

Átkutathatják a pap szobáját, ahol dulakodás nyomaira bukkanhatnak, de más támpont nem igazán akad.

18. Ville halála

A fiú bezárkózik fürdéshez, megcsúszik a dézsában, beveri a fejét, és eszméletét veszve megfullad. Csak jó néhány óra múlva bukkannak rá. Ha a karakterek fürödni mennének, vagy kifejezetten az örököst keresik, a fürdő előtt örökkel találkoznak, akik nem engedik be őket, amíg az úrfi tisztálkodik. Miközben várakoznak valami hasonló párbeszéd zajlik le:

- Te, neked nem szakad le a lábad?
- Szerinted?...Félelmetes mennyit tud tollázkodni, komolyan mondom, rosszabb, mint akármelyik fehérnép!
- Nekem mondd! De odahaza nem kell őrségben állni, amíg az asszony fürdik...
- Én ezt nem bírom! Estig fogunk itt rohadni vagy mi?!

Ez így folytatódik, míg valamelyik karakter rá nem kérdez, hogy mióta is állnak itt: „Hát, megvan már vagy négy órája, hogy bement... Remélem, azért még ma kijön.” - hangzik a felelet.

Ha rátörök az ajtót, Ville élettelenül fekszik a kádban, egyik keze ernyedten csüng le a dézsa oldalán, amiben fürdött, lábai félig felhúzva, feje a víz alá merülve...

19. Elise halála

A lány halálát már túl sok tényező befolyásolhatja ahhoz, hogy bármi konkrétat érdemes legyen róla írni, de támpontnak lehet például, hogy az apja dolgozószobájába vezető lépcső tetején véletlenül rálép az arra sündörgő macskára, megbotlik benne, legurul a lépcsőről és meghal...

Ám Elise halála már egyáltalán nem megakadályozhatatlan. Ha a történetből nem következne logikusan, hogy valahogy kezébe kerüljön az átkozott levél, úgy természetesen életben maradhat, bár az újabb érdekes megoldásokhoz vezethet, hiszen akkor az átok nem száll tovább a várnagra sem...

20. Marius halála

Nővére halálával az egyetlen örökös Anika, a pár hónapos kishúg. A szokásjog szerint pedig a várnagy (aki valószínűleg eddigre már szintén gyanús) lesz a gyámja. Ő meg persze a JK-kra gyanakszik, akiknek a megérkezése óta történnek a rejtélyes halálesetek. (Ezt akár a JK-knak is lehet hangsúlyozni!) Ezért meg is próbálhatja lecsukadni őket. Ha ez valamiért már korábban megtörténik, és az egyik haláleset azalatt történik, miközben a karakterek a tömlőcben sínylődnek, az természetesen tisztázza őket a további vádak alól.

Vele aztán tényleg megszámlálhatatlan dolog történhet. Például egy alkalommal megbokrosodik a lova, leesik, a lába a kengyelbe szorul és a ló patái összezúzóznak, vagy ha harcra keveredne az egyik JK-val, akkor annak egy valószínűtlenül tökéletes vágása egy csapással megöli, stb. (Vigyázat, ő csak akkor halhat meg, ha előtte már Elise is kilehelte a lelkét! Persze ez nem zárja ki, hogyha már korábban harcra kerül a sor, akkor a karakterek ne ölhetnék meg...)

De ha ő is meghalt, akkor ki a gyilkos?

21. Anika, a kishúg

Nem tud olvasni, ergo nem is hallhat meg. Egyelőre. Teljesen opcionális: a Ranagol pap 2-3 fejeadvényt küld, hogy végezzenek az esetleg életben maradt családtagokkal így a JK-knak kell megvédeniük.

Vagy épp órá gyanakszanak?! ...

VÉGJÁTÉK

Megérkezik lord Acramon ves Nevar, a gonosz Ranagol-pap és népes kísérete. Épp a legdrámaibb pillanatban harsonaszó kíséretében lovascsapat érkezik a várudvarra, mögöttük lefüggönyözött ablakú fekete batár...

a.) Ha a karakterek rájöttek a levél titkára, és megpróbálják megakadályozni, hogy a Ranagol-pap átvegye a hatalmat, akkor nagy valószínűséggel harcra kerül a sor. A JK-nak bizonyára okoz majd némi meglepetést, mikor Ranhar grófia levetkezve a pyar nemes álarcát, a Kosfejes Úr nevében papi varázslatokkal kezd dobálózni. (Erre csak akkor kerül sor, ha a pap úgy érzi, hogy minden elveszett és csak az életét igyekszik menteni. Máskülönben az utolsó pillanatig titkolja kilétét!) Acramon nem fog egyből a hatalomra törni, előbb próbál tudakozódni a kialakult helyzetről és az események alakulásáról. Ha a parti nagyon a sötétben tapogatózna, de egy beszélgetés során sikerül összezavarniuk, a pap elszólhatja magát (pl. „a halottak előtt jöttem leróni tiszteletem” stb.), bár ez már azért elég direkt segítése a játékosoknak.

b.) Ha bármelyik örökös, vagy akár a várnagy még életben lenne, az bizony komoly akadályt jelent Acramon számára. Ám ő semmiképp sem kívánja elszalasztani a kínálózó lehetőséget, és amint alkalma van rá, megpróbálja befejezni, amit a levél félbehagyott. Ha kell, láthatatlanul lopakodik áldozata mögé, vagy Csapás varázslattal lelöki a várfalról... Ezen eshetőségek a KM belátására vannak bízva.

c.) Ha nem jönnek rá a halálesetek mikéntjére, az megint egy érdekes szituáció. Ez esetben lord Acramon zavartalanul játszhatja tovább a szerepét, és mint a szomszédos grófság ura, igényt tart a del'Ebres birtokra, természetesen csak amíg a kis Anika nagykorú nem lesz. Addig pedig ő lesz a gyámja, apja helyett apjaként fogja szeretni, stb.

d.) Egy nagyon harcorientált parti esetén, ha már úgyis tudják, hogy a hamarosan érkező nemesúr áll a gyilkosságok hátterében, netán fel is készülnek a fogadására, Acramon (minden eshetőségre felkészülve) akár komolyabb hadsereggel is érkezhet a vár alá, és a végén a komplett ostrom is lejátszható.

Ha a karakterek nem tesznek ellene semmit, úgy a Ranagol papnak már csupán két teendője van hátra: megszabadulnia a kalandozóktól és megsemmisíteni a levelet, ami bizonyítékul szolgálhatna ellene.

Fontos: ha ezt nem sikerül időben megtennie, úgy az átok rá is kifejti a hatását!

Ha ezzel is sikerrel jár, akkor valóra váltotta a bel Estessok elveszejtésére szőtt álnok tervét...

- VÉGE -

INFÓSZERZÉS

Teljesen általános értesülések, bármelyik szolgálóból, parasztból, katonából kihúzhatják a JK-k. Mivel (a levél küldőjének kilétén kívül) nincs semmilyen titkos információ, aminek a vár lakói ne lennének birtokában, ezért ha jó embernek teszik fel a megfelelő kérdéseket, igazából bármit megtudhatnak a kaland hátteréről vagy az NJK-kről. Álljon itt néhány példa, ki hogyan viszonyul a karakterek kérdezősködéséhez. Az így beszerzett infók persze ritkán megbízhatók...

- A Rozána úrasszony (há' az várúrnak a felesége volt a megboldogult, Darton nyugosztalja) a múlt hónapban hunyt el kigyelme valami istentelen kórságban vagy miben, nem tom én hogyan híjják aztat. Ilyen nyavalyaféle teccik-e tudni... Mi nagyon szerettük a Rozána úrasszonyt, mert az ám nagyon kedves vót velünk is, meg nem is olyan mogorva mint a férje... nem mintha az mogorva vóna, nem úgy értem én, na teccik-e tudni... csakhát mogorva, aztán ez van...
- Ville úrfi? Jajj, hogy az milyen jóképű, olyan bátor és olyan szépeket tud mondani, hogy rögtön... jujj, miket beszélek, de ostoba is vagyok! Úgy értem... mármint nem nekem vagy ilyesmi, csak... szóval én nem vagyok olyan lány akit csak úgy...
- Az úrfit utoljára? A várnagy úrral rendezték az örökösödési papírokat...
- Hát én meg azt mondom, hogy az Elise kisasszonynál szelídebb teremést igenis még nem hordott a hátán a föld. Jól van jól, nevesetek csak, de nem tudom melyikőtök látogatja meg nap mint nap az édesanyja sírját!? Úgy ha mondom, minden nap! Én már csak tudom, nem azért vagyok a komornája! Nem, még egyszer sem mentem vele, de... Pedig akkor is így van, órákon keresztül siratja a megboldogult Rosanna úrnőt (az égiek nyugosztalják), esténként pedig mindig sírva alszik el...
- Hinnye... az aztán nem semmi! Három pint sört egyszerre?! Te, és azt hallottátok milyen vitatkozott tegnap este a Ville meg az apja?! Tyhűűű, na az nem volt semmi! Amint azok a külhoni csirkefogók kimentek, csak úgy röpködtek a „*hogy az a Darton verté*”-k meg a „*Kránköves ménkű*”-k. Lehet, hogy az urak mások előtt urak, de egymást közt én mondom ugyanolyan parasztok, mint te meg én!
- Aztán meg a várúr (de csssss!) ez titok, még nekem is, csak hát a Borbála (az-e egy tündér egy lány, a konyhán mosogat a lelkem), na hát annak az édesbátyja az a Erik, aki meg a Connaron lovag apródja, az meg ugye jól ösmeri az uraságokat, mer ő is valami afféle, vagy mi. Na hát aza Connaron lovag látta, hogy amikor a megboldogult Úrasszonyt temették, akkor az Úr még egy könnyet sem hullatott érte, az ám! Annyi könnyet se, mint amennyi piszok a körmöm alatt van, ni... ennyit se...
- Ehhh! Nem megmondtam már, hogy őrsgben nem csevegtek itt mint holmi fehérnép!!! Eriggy innét míg szépen mondom...
- Hja, az ifjú az nem mindennapi dalia! Én voltam a dajkája, mikor még ekkora volt a szentem... ilyen kicsi ha mondom! Emlékszem milyen kis édes volt, amikor fakarddal, meg hintalóval...
- Az ifjú meg az apja? Hinnye na erről tudnék mit mesélni... csak ne lenne így kiszáradva a torkom...
- Aztán meg a szép kis Veronka - tudja na, az a szőke kis fruska - nem mondom helyes kis teremtés! Nem csoda Ville úrfinak is megakadt rajta a szeme... Így van ha mondom, nem köll úgy hitetlenkedni, tegnap este is, mikor épp a lovak alól takarítom a trágyát...
- Információ kellene mi? A várúr haragosairól? Ho-hó... Aztán pized van-e? Mert én aztán mindent tudok, amiről a kocsmában beszélnek, csak az a kérdés meg tudod-e fizetni...
- Ó igen, a nemes Desmondus lovag... apám együtt szolgált vele a Dúlás alatt! Micsoda lovag, micsoda hős! Ha egyszer is láttátok volna harcolni, nem néznének ilyen hitetlen képpel. Apám ott volt, mikor egymaga félszáz nomáddal bánt, el.. Nem hiszed? Hát én elmesélem neked, hogy volt...

MELLÉKSZEREPLŐK

Szolgák (szakács, lovászfű, inas), szolgálólányok, a dajka, cselédek, komornák, apródok, parasztok, kézművesek, várkatonák, lovagok. Szóval a vár népe.

THERESA Elise komornája és társalkodónője

ANIKA a pár hónapos kishűg

VERONIKA a szobalány:

NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

DESMOND BEL ESTESSO LOVAG, del'Ebres ura

6. TSZ-ű shadoni lovag, Rend - Élet, Domvik

54 esztendő, szálfatermetű lovag, ám egyre jobban érzi, ahogy évei súlya a vállára nehezedik. Apja kétkezes lovagi kardja évről-évre nehezebbé válik, díszpáncélját is kénytelen ritkábban magára öltetni, és meg-megsajdul a dereka, ha zivatar közeleg. De még jól tartja magát, tartása egyenes, szemeiben alig halványult a fiatalkori tettvágy, ami később megfontoltsággal, majd idővel a kor hozta érett bölcsességgel párosult.

Élő megtestesítője annak, amit a közember lovagi eszménynek hív. Az a fajta rég vágású, hagyományokhoz ragaszkodó lovag, akinek az erkölcs egyet jelent az egyenességgel, a tántoríthatatlan bátorsággal, a gyengék segítségével, az adott szó betartásával, a tekintélytisztelettel és hűséggel. A bátor helytállás, a nők tisztelet és az igazságszolgáltatás mindennél többet jelent számára

Megjelenése tekintélyparancsoló, arcvonásai kemények, hangja szigorú, parancsoláshoz szokott, ha megszólal, mindenki más elhallgat, és csend lesz még a legnagyobb zsvajban is. Kimérten, méltóságteljesen, máskor már-már atyáskodva beszél, a kardforgatókkal pedig különösen közvetlen (még a rangján aluliakkal is), de idegenkedik a mágiától, más vallások híveire pedig szinte már ellenségesen tekint (hiába, a shadoni neveltetést nem egy könnyen vetkőzi le az ember).

Életvitelét, ha puritánnak nem is nevezhető, mindenképp egyszerűség jellemzi. Nem kedveli a túlzott fényűzést, a kirívó magatartást, a túldíszített cirádás fegyvereket vagy a kihívó öltözködést. Ezen a téren talán egy kicsit maradinak is mondható.

Felesége (Rosanna) halála élete legnagyobb csapása volt, bár büszkesége nem engedte, hogy fájdalmát nyíltan kimutassa, ezért a magába fojtott gyász egy idő után önmarcangolásba csapott át, amitől néha mogorvává, ingerlékennyé és zárkózottá válik.

Leányát mindennél jobban szereti, kisgyermek kora óta elkényezteti, képtelen volna tőle bármit is megtagadni. Elise persze alaposan visszaél az atyai szeretettel, de Desmond-ot ez akkor sem érdekelné különösebben, ha történetesen észrevenné leánya ármánykodását.

Talán éppen ezért van, hogy fiával sosem találta meg a közös hangnemet. Ville mindig úgy érezte, hogy az apja hűgát sokkal jobban szereti mint őt, vele pedig mindig hűvösen, távolságtartóan viselkedik. Ez persze nincs teljesen így, csupán Desmond úgy véli, hogy egy férfinak meg kell tudni állnia a saját lábán az életben az atyai kéz oltalma nélkül, ezért Ville-el szemben sokkalta szigorúbb és kevésbé elnéző. Iskoláztatását éppen ezért a legszigorúbb neveltetést biztosító shadoni lovagrend, az Isten Kardja shadleki rendházára bízta, akik különösen hírhedtek konzervatív nevelési módszereikről, míg leánya (felesége örökös unszolására) Pyarronban nevelkedett.

Rosanna halála után (aki amolyan villámhárítóként szolgált apa és fia között) Desmond-nak és Ville-nek eléggé elmérgesedett a viszonya, de hogy miért is haragszik rá a fiú olyan engesztelhetetlenül arra sosem jött rá. Mindenesetre jó ideje kölcsönösen távolságtartóan viseltetnek egymás iránt, mintha egy láthatatlan fal húzódná közöttük, így aztán egyre kevesebbet beszéltek, és egyre többet vitatkoztak (gyakran apró, jelentéktelen dolgokon). Mostanra a kapcsolatok olyannyira elhidegült, hogy lassan egymás társaságát is képtelenek már elviselni.

Felettébb valószínűtlen, hogy a JK-k nyíltan harcba kerüljenek a várúrral, ezért értelmetlen is kidolgozni az értékeit.

VILLE BEL-ESTESSO DEL'EBRES / vil /**4. TSZ-ű shadoni bajvívó, Káosz - Élet, Domvik**

22 éves, forrófejű, gyakran meggondolatlan ifjú. Apja akaratából – aki mindenáron lovagot szeretett volna faragni fiából – legelőkelőbb és egyben legszigorúbb shadleki mesterek nevelték. A dacos, kényes kölyöknek nem ízlett a lovagi élet megpróbáltatásai, a léha, csapodár élet vonzotta. A szórakozás, az előkelő társaság, a művészetek és a shadoni dámák jobban vonzották, mint a lovagkard és a páncél.

Apjával sohasem volt felhőtlen a kapcsolata, anyja halála óta azonban jórészt szóba se állnak egymással (leszámítva a veszekedéseiket). Viszályuk az elmúlt pár napban csak még jobban elmélyült.

Elise-zel – ha féltékeny is rá a kitüntetett figyelem miatt – mondhatni jól kijön. Ízlésük, bár meglehet két eltérő kultúrában nevelkedtek, sok dologban egyezik. Mindketten meglehetősen arrogánsak, főleg ha nem nemesekkel beszélnek, Ville ráadásul lekezelő és nagyképű is emellett még eléggé beképzelt, sőt önelégült. Ha ingerlik, nagyon könnyen dühbe jön és ilyenkor általában olyat tesz, amit később talán megbánna, ha büszkesége engedné, hogy beismerje hibáit. Művelt, tájékozott, járatos a művészetekben és némileg még a tudományokban is. Modora kifogástalan, feltéve ha egyenrangúakkal beszélget.

Magas, ha nem is izmos, de arányos testalkatú. Sötétbarna haja a válláig ér, mogyoróbarna szemei élénken vidáman csillognak. Jóképű, mosolya megnyerő, arcát simára borotválja. A legújabb shadoni divat szerint öltözködik, ruhája előkelő, fegyverei kisebb vagyont érnek.

Szintén valószínűtlen, hogy a JK-k nyíltan harcba kerüljenek vele, ám előfordulhat, hogy egy szóváltás végül párbajjal végződik, ezért álljanak itt az értékei:

Erő	10	Fp	45	Törkard	MF	Psz	AF
Gyorsaság	16	Ép	8	Hárítótőr	AF	Írás-olvasás	AF
Ügyesség	17			Lefegyverzés	MF		
Állóképesség	13	Psz	(17) 0	Heraldika	AF	Nyelvtudás:	
Egészség	12	AME	30	Vallás	AF	shadoni	MF
Szépség	17	MME	30	Legenda	AF	pyar	5.
Intelligencia	13			Történelem	AF	erv	5.
Akaraterő	13	Mp	-	Tánc	MF		
Asztrál	12			Etikett	MF		
Érzékelés	14	SFÉ	-				

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	38	49	104	-
Törkard (MF)	2	52	71	128	1k6+2
Hárítótőr (AF)	2	-	-	+19	1k6

ELISE BEL-ESTESSO DEL'EBRES / elíz / a várúr leánya

19 éves gyönyörű, elragadó nő. Alakja karcsú és izgató, hosszú, göndör aranyszőke haja a derekáig ér, hófehér arcának gyermeki ártatlansága akár a márványba álmódott Ellana szobroké. Gyönyörű mégis hűvös és rideg. Szemei vakítóak, de gyakran a gúny, unalom vagy megvetés bujkál benne. Bár a karakterek nem ismerhették, meglepően hasonlít édesanyjára.

Rendkívül művelt, finom, érzékeny lélek. Legközelebb az irodalomhoz áll a szívéhez, de nem idegenkedik más művészetektől sem. Nagyvilági élethez szokott, hivalkodó, arisztokratikus nő, hozzászokott ahhoz, hogy mindig mindent megkapjon, amit megkíván. Ezért nem ritkán gögösen, vagy szeszélyesen viselkedik. A vidéki életet végtelenül unalmasnak, lehangolónak tartja, hiányzik neki a nagyváros zsongása. Ha valamelyik karaktert elég sármosnak találja, éppenséggel nem zárkozik el egy rövid szerelmi affértól sem... Sőt, ebben a vidéki tespedtségben, kimondottan üdítő szórakozást jelenthet számára egy vagy több kalandozó elcsábítása.

MARIUS DI'NARON LOVAG / máriusz di náron / a várnagy,**3. TSZ-ű lovag, Rend - Élet, Domvik**

Már közel a negyvenes éveinek végéhez, nem sokkal született később, mint a vár ura. Shadoni származású vagyontalan kismanes, aki a Dúlás idején a felemelkedés reményében csatlakozott a Szent Városba vonuló zsoldos csapatokhoz. Desmondmal valaha együtt küzdöttek Pyarron falai alatt, és később igaz bajtársak és barátok lettek.

Fegyvertársai, akik nem estek Pyarron védelmében, a Dúlás utolsó évében hullottak el mellőle, mikor Krán utolsó szabadcsapatait üldözték vissza a Fekete-határ mögé. Mire a háború véget ért, Marius megtörtén és belül kiégve róttá az államszövetség országait, szemlélve a pusztítást, amit a visszavonuló kráni hordák hagytak maguk után. Nem találta a helyét az istenek ege alatt, az egyetlen reménysugarat Desmond nagyúr felkérése jelentette számára, aki a Városállamokban épülő lovagvárának várnagyává kívánta tenni bajtársát. Nem kellett sokat töprengenie, hogy elfogadja-e az ajánlatot, mert ettől az eshetőségtől remélte, hogy visszatérhet valaha volt emberi mivolta.

Az azóta eltelt tizenegy év alatt sokat változott. Idővel megint szerelmes lett, igaz rangon alul. Egy gazdag kereskedő leányát vette el. Desmondtól házat, és egy fogadót kapott szolgálataiért cserébe, amit most két fia visz. Napjait a várban tölti, és csak hétvégeken tér meg családjához.

Becsületessége és lojalitása mindenki előtt ismert. Magas, szálfatermet tekintélyt parancsoló, arcvonásai katonásan szigorúak, haját rövidre nyírja. Mogorvának, szófukarnak tartják, ez legfőképpen annak köszönhető, hogy nem szereti a fölösleges szócséplést. Beszéde meglehetősen nyers és modora is hagy némi kívánnivalót maga után. Katonáival szemben szigorú, néha kimondottan durva és goromba, ám ők ennek ellenére is felnéznek rá. Szerintük így mutatja ki a szeretetét. Keménykötésű ember, aki nem retten vissza a rá váró feladattól. Jelleme egyenes, mentes a legapróbb képmutatástól is. A félreértéseket szeret nyíltan, férfiasan elintézni.

Ruházata egyszerű, a praktikumot helyezi előtérbe, csupán egy ingből, sötét ujjasból és posztónadrágból áll. Napközben mindig mellvértet visel, az oldalára széles pengéjű lovagi kardot köt. A fegyverekkel remekül bánik.

Az idegenekkel szemben – így a parti tagjaival is – mindig bizalmatlan. A várúr halálával gyanúja nőttön-nő. Sohasem gyanakodna Ville-re vagy Elise-re, a bel Estessok iránti hűsége megingathatatlan, így most a beléidegződött bizalmatlanság miatt azonnal az idegenek felé terelődik a gyanúja. A pap halála csak alátámasztja vádjait, az örökös halála után pedig már nyíltan fordul a karakterek ellen. Makacssága mellett azonban képes beismerni, ha hibázik, ezért ha a karakterek bizonyítják ártatlanságukat (egy egyszerű alibi ehhez nem elég) úgy bennük is – ha nem is maradéktalanul, de – megbízik.

Erő	17	Fp	44	Lovagi kard	MF
Gyorsaság	10	Ép	12	Tőr	AF
Ügyesség	13			Nehézvért viselet	MF
Állóképesség	17	Pszi	-	Pajzshasználat	AF
Egészség	15	AME	5	Fegyverismeret	AF
Karizma	14	MME	5	Hadvezetés	AF
Intelligencia	12			Írás - olvasás	AF
Akaraterő	14	Mp	-	Lovaglás	MF
Asztrál	10			Etikett	AF
Érzékelés	15	SFÉ	4	Heraldika	MF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	10	40	100	+1
Lovagi kard	1	17	60	115	2k6+3
Tőr	1	20	48	100	1k6+1
Közepes pajzs	-	-	-	+35	1k6+1

Albericus még a Dúlás előtt került a del'Ebres családhoz, mikor a még gyermek Rosanna apja egy álma átforgatta az egész uradalom jövőjét. Sugallat hatására a del'Ebres birtok felvirágzott és a családfő az Álomúrnő hitére tért. Ezt megerősítendő, maga mellé vett egy – akkoriban még fiatal – Noir papot, Albericus Serafint.

Rosanna már ebben a mélyen vallásos neveletésben részesült, és maga is fogékonyra vált a misztikum iránt.

A Dúlás aztán tönkretette a családot. A fosztogató nomád hordák romba döntötték és felperzselték a vidéket, a virágzó del'Ebres uradalomból csak romok és üszök maradt hátra. A pusztulás igazi tragédiája, hogy a vár ura fiú örökös nélkül távozott és Rosannara egy elnéptelenedett, értéktelen birtokot hagyott örökül.

Ekkor jövendőlte meg Albericus egy külhoni lovag érkezését, aki feleségül veszi majd Rosannát, és ezáltal megmenti a birtokot. Az álom valósággá vált, Rosanna és Desmond első látásra egymásba szerettek, s örök hűséget fogadtak egymásnak. Desmond a porig égett birtok helyén atyai örökéből lovagvárat építtetett, majd Rosanna egész udvartartásával és néhány shadoni lovaggal a Városállamokba költözött.

Albericus és Desmond között már a kezdet kezdetén is komoly ellentét feszült. Eleinte csupán vallási okai voltak ellenszenvüknek, mivel a lovag (shadoni neveltetése miatt) mindig is ellenségesen tekintett más vallások híveire és nagyon nehezen tudta csak eltérni, hogy imádott felesége egy ilyen elvetemült kuruzslóra bízza lelki üdvét. Albericus pedig ki nem állhatta a shadoni makacsságát, korlátolt gondolkodását és intoleranciáját minden vallási tézissel szemben, amit nem Domviktól eredőnek hitt. Eleinte próbálta a lovag kegyét keresni, meggyőzni igaz hitéről, ám ez annyi bosszúságot okozott mindkettőjüknek, hogy végül felhagyott a próbálkozással. Ezt csak tetézte, hogy Rosanna szinte már babonásan hitt az álmok, sugallatok, ómenek hatalmában, és foggal-körömmel ragaszkodott a Noir paphoz. Ebből is láthatjuk, mekkora hatalma van a női léleknek a férfiúi szív felett, mert bár Desmond eretnek istenkáromlásnak tartotta Noir hitét, mégis engedett imádott nejének, és Albericus a velük maradt. Évekkel később Albericus megálmodta Rosanna halálát, melyet a születendő utód okozott. Bár fejtegetésiben nem volt bizonyos, kételyeit megosztotta az Úrral és az Úrnővel, ám – mint annyiszor – Desmond most sem hitt neki. A tragédia bekövetkezett, és Rosanna gyermekágyi lázban hunyt el, ám halálos ágyán megeskette férjét, hogy bízni fog a papban és nem küldi el a háztól, mert azzal saját gyermekeire idézne átkot.

Rosanna hitte, hogy halálát férje hitetlensége okozta, és ha ő megtér, gyermekire is az Álomúrnő áldása vár.

Azóta Desmond-t büntudat gyötri felesége haláláért. Rosanna szavai nyomán az a tévhit kerítette hatalmába, hogy Domvik mért rá büntetést, amiért eltúrta a házánál az istentagadó papot. Ám feleségének tett esküjét nem szeghette meg, ezért Albericus ugyan a családnál maradt, ám eddig is feszült kapcsolatuk olyannyira megromlott, hogy Desmond inkább megfordul, ha látja, hogy Albericus jön szembe a folyosón, csak hogy ne is kelljen látnia.

Albericus középmagas férfi, fekete haja igen korán őszül, arca beesett, beteges, szeme alatt koravén ráncok húzódnak. Ezért – bár csupán 32 éves -, mégis könnyen 50-nek is nézhetik. Legtöbb esetben hideg színű (fehér, piszkos szürke, világoskék) tunikát visel a szegély mentén spirálszerű mintával, alatta elszürkült, viseltes inggel. Egyetlen égszere, a vékony ezüstláncon nyakában függő a szent szimbóluma. Ha valaki rápillant a medálra, úgy érzi, mintha a félig lezárt udzs-szem visszanéz rá, ezért senki sem bámulja sokáig. Fegyvert sosem hord magánál, harcértékei tulajdonképpen nincsenek, legtöbbször egyébként is kedvenc vánkosán ül jógapózban, látszólag mákonyos álomba szenderülve. (Már idézőjelben mákonyos, hisz semmiféle ajzót nem használ ugye)

Sima modorú, intelligens, igen művelt (főleg művészetek terén), nem szívleli a nyers, durva modort. Beszéd közben sosem néz az emberek szemébe, tekintete mindig másfelé kalandozik, vagy félig lesütve a földre szegezi vagy az emberek feje fölött az eget kémleli. Álmodozó típus, gyakran elmereng egy-egy gondolatsoron és ilyenkor az ember úgy érzi, mintha ébren is aludna. Nem kimondottan közösségi ember, az idegenekkel szemben bizalmatlan, kedveli a csendet és a magányt. Először csupán nem keresi a karakterekkel, ám a várúr halála után kifejezetten kerüli a JK-kat, még kevésbé bízik bennük.

Erő	8	Fp	30	Antissjárás	MF
Gyorsaság	12	Ép	6	Vallás	MF
Ügyesség	9			Történelem	MF
Állóképesség	11	Pszi	10 (18)	Legenda	MF
Egészség	8	AME	30	Pszi	MF
Karizma	10	MME	30	Lélektan	MF
Intelligencia	15			Emberismeret	AF
Akaraterő	17	Mp	27	Írás - olvasás	AF
Asztrál	19				
Érzékelés	12	SFÉ	-	Szfériái: Élet, Lélek	

LORD ACRAMON VES NEVAR /'ákrámon vesz nevár'/

Ranhar grófja, 5. TSZ-ű pap, Halál - Rend, Ranagol

Eredeti nevén Enrico Tedeschi 35 éve született Erone Kereskedő Hercegségben. Pappá szentelése után egy gazdag eronei kereskedő szolgálatába állt. Tanácsadóként tevékenykedett, nemesi körökben, gazdag kalmárfejedelmek udvaraiban fordult meg és képviselte ura és saját érdekeit. Mivel tapasztalt diplomata volt, előre látta munkaadója bukását, nem is várta meg, míg a riválisok őt is félreállítják.

Az évek során megszerzett kapcsolatait felhasználva elmenekült a hercegségből, csupán négy hűséges kísérelőjét vitte magával. Nem okozott számára új személyiséget felölteni és Nevar (egy a Dúlás idején kipusztult nemesi família) utolsó élő sarjaként eljátszania a pyarroni nemest. A Szent Város újjáépítését megelőző időkben, a Déli Városállamok káoszba vesző vidéke ideális terület volt számára, hogy új életet kezdjen. A Ranhar család behálózása után pár éven belül szép lassan kiirtotta őket. Előtte persze gondoskodott arról, hogy az öreg Ranhar gróf végrendeletében távoli unokabátyjára, lord Acramonra hagyja birtokát, aki így a környék meghatározó személyiségévé lepett elő. Még meg sem melegegett a gróf székében, de már azt tervezgette, hogyan szerezhetne még nagyobb befolyását a térségben. Besúgói révén értesült a Bel-Estesso család belső problémáiról, és egy hátborzongatóan egyszerű, velejéig romlott, a maga nemében mégis zseniális tervet dolgozott ki a szomszédos birtok megszerzésére, melynek katonai ereje és kulcsfontosságú fekvése nélkülözhetetlen törekvő elképzeléseinek megvalósításához...

Nevar pyarroni divat szerint öltözködik, általában ezüst szálakkal áttört, finom szövésű méregzöld ujjast és nadrágot visel, haját egészen rövidre vágatja, hogy ne legyen árulkodó fekete, göndör hajkoronája. Nem visel sem bajuszt, sem szakállat. Áldozótörét gondosan elrejt, más fegyvert nem is visel. Szent szimbóluma egy kosfejtes tetoválás a bal mellkasán. Arca szigorú, bőre kissé kreolos árnyalatú, de ez a városállamok ezen a vidékén egyáltalán nem meglepő.

Mindig előzékenyen, bár hideg udvariassága néha elutasítóan hat, máskülönben segítőkész, megnyerő nemesember benyomását kelti, modora kifinomult, intellektuális, bár hangja elég szintelen. Partnerét gyorsan kiismeri és alkalmazkodik hozzá, igyekszik minél szimpatikusabb lenni számára.

Eredeti személyiségétől misem áll távolabb, mint a pyarroni nemes álcája. Számító, ravasz ember, valódi gondolatait titkolja, és jó színész, bármit el tud játszani. Az érzelmeket csupán fölösleges koloncnak tartja, amik gátolják az elme kibontakozását, akadályok a cél elérésében. Vallja, hogy a letisztult gondolkodás magasabb rendűvé tesz, és feljogosít rá, hogy az alantasabb lényeket céljaid érdekében bármire felhasználhasd. Kegyetlen, de nem ostoba, igazi énjét csak akkor fedti fel, ha áldozatára a biztos halál vár, hiszen tudnia kell, hogy ki küldi Ranagol poklába. Hite szerint a szenvedést éreznie kell az áldozatnak, a gyors halál Ranagol kedve ellen való.

Harc esetén mágiáját használja. Szférái: Halál, Lélek, Természet.

Kedvelt varázslatai: Bénítás (12), Csapás (8), Izzó vér (22), Parancs (8), Széttűzés (15), Villámcsapás (16), Vérzés (25)

Erő	11	Fp	48	Történelem	MF	Hadvezetés	AF
Gyorsaság	14	Ép	9	Vallás	MF	Tánc	AF
Ügyesség	13			Emberismeret	AF	Éneklés - zenélés	AF
Állóképesség	12	Pszi	26 (28)	Etikett	MF	Hátbaszúrás	MF
Egészség	10	AME	37	Színészet	AF	Álcázás - álruha	MF
Karizma	16	MME	37	Írás - olvasás	MF	Áldozótör	AF
Intelligencia	17			Politika -	AF	Méregkeverés -	AF
Akaraterő	18	Mp	45	diplomácia		semlegesítés	
Asztrál	18						
Érzékelés	13	SFÉ	-				

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	12	40	104	-
Áldozótör (AF)	2	24	49	106	1k6+2

A kíséret

A négy harcos - gorviki származásuk miatt - évek óta követik, és hűségesen védelmezik a sacerdot. Kinézetre igen különbözőek, részletes leírását a km-ekre bízom. Személyiségük nem meghatározó a modul szempontjából.

Lord Nevar arra a pár napra, míg megszilárdítja hatalmát az idegen várban, egy személyes testőrt is felfogatott négy csatlósa mellé, a hergoli fejedésklán tagját, aki csak a birtok elfoglalásáig marad mellette. Hideg, számító ember, a klán parancsait követi, s bár szolgálatait busásan megfizették, ha úgy érzi, hogy megbízója ügye végképp elbukott, inkább az éltét menti. Hórihorgas, ösztövére figura, jellegtelen ábrázattal. Részletes leírását mindenki saját szája íze szerint kitalálhatja. Álcája szerint a pyarroni nemes távoli unokaöccsét alakítja.

A papot kb. 10 fős szolgálata kíséri szakácsok, inasok, kocsis, lovász stb. Többségük helybéli, fogalmuk sincs uruk valódi személyiségéről. Jól meg vannak fizetve, öltözetük egyszerű, de jó minőségű, a pap erre gondosan ügyel, elvégre mindenféle paraszt nem szolgálhatja Ranagol papját. Egy díszítetlen ám így is igen elegáns, hintón érkeznek, amit négy tüzes yllinori félvér húz. Hintója abradói tikfából készült, külső burkolatot barna páccal kenték le. Belsejét kényelmes bíbor kárpit borítja, oldalán petróleumlámpások lengedeznek, ajtaját arany kilincsekkel lehet nyitni. Az utazófülkébe nem lehet belátni, erről tűzvörös függöny gondoskodik.

A testőr, 3. TSZ hergoli fejedésklán, Rend - Halál

Ép: 13 Fp: 45 Ψp: 12 AME, MME: 20 SFÉ: 3 (sodronying)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	28	53	102	+1
Tőr kard + Hárítótőr	2	37	65	135	1k6+3
Dobótőr (4)	2	38	64	104	1k6+1

Csatlósok, 2. TSZ harcosok, Halál - Rend

Ép: 12 Fp: 31 Ψp: - AME, MME: 33 SFÉ: 2 (szegecselt bőrvért)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	27	49	97	-
Hosszú kard	1	33	63	113	1k10
Ramiera	2	35	66	111	1k6+1
Kétkezes harc	1, 2	35	63/80	127/113	1k6+1

*Az istenek kegyelméből nemes és nemzetes
Desmond bel Estesso lovag,
A del'Ebres birtok örökös ura vagy családtagjának saját
kezébe!*

Kedves barátom!

*Kérlek, ne vedd tolakodásnak, hogy ily illetlenül
zavarlak számos teendő közepette, de csak most
értesültem a szörnyű sorscsapásról, mi a közelmúltban
ért téged. Bár az istenek megtagadták tőlem a kegyet,
hogy hőn szeretett nejedet magam személyesen is
megismerhessem, mégis mélyen érintett a halálhíre.*

Kérlek, fogadd őszinte és legmélyebb részvételemet.

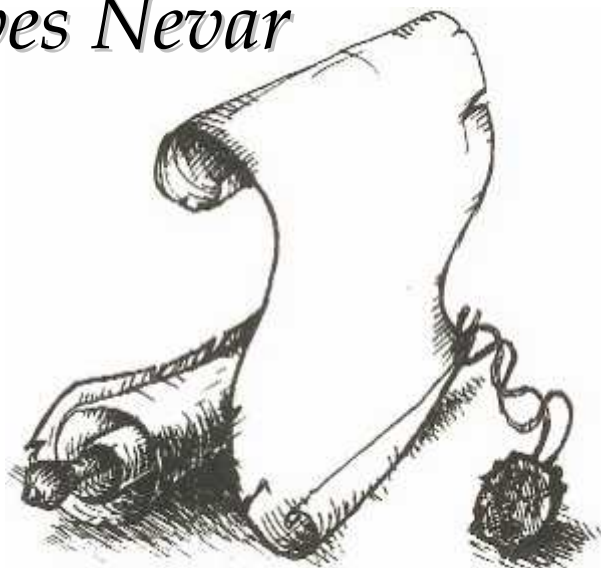
*Mindazonáltal kötelességemnek érzem leróni
tiszteletemet e nagyszerű asszony előtt, ezért ez úton
tudatom vele, hogy Dreina tercének harmadik
(Fohászok) havának tizenhetedik napján magam, és
kíséretem baráti látogatást tesz birtokodon.*

*Az istenek őrizzenek meg bőségben és kiváló
egészségben, téged és családodat egyaránt.*

Őszinte és sosem múló tisztelettel:

Lord Acramon ves Nevar

Ranhar grófja



A DEL'EBRES LOVAGVÁR LÁTKÉPE

